ISSN 0131–2073

ВИДЕО·АСС

№3'93

Dendy

ВИДЕО-АСС
Dendy
№3'93

В номере:

ВИДЕОИГРЫ
Компьютерные игры: оценки и прогнозы
«Огненная птица»
«Микки Маус»
«Зеленый берет»
«Утиные истории»
«Остров приключений»
Бизнес хит-парад игр
Читательский хит-парад

КИНО И ИГРЫ
Бэтмен – играем в кино, смотрим игру

ЧТО И ГДЕ МОЖНО КУПИТЬ ДЛЯ DENDY
Каталог игр
Дилеры и торговые точки

В следующем номере:
«Олимпиада Барселона-92»
«МИГ-29»
«Первенство мира по ралли»
«Леммингги»
«Черепашки-ниндзя»

В предыдущем номере:
«Терминатор-2»
«Формула-1»
«Совершенное оружие»
«Борьба кунг-фу Джекки Чена»

В оформлении номера использованы иллюстрации из журналов «Joystick» и «Joypad», предоставленные издательской труппой «Ашетт-Филипакки-пресс»

Слайды на II странице обложки предоставлен АО «Екатеринбург Арт»

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ОЦЕНКИ И ПРОГНОЗЫ

«Говорят, что игры для видеоприставок начинают исчезать, в то время как игры PC набирают еще зрелость. Впрочем, говорят и обратное. В действительности же PC и приставки дополняют друг друга»
Geoff Heath.

PC Ревю собрал вдохновителей и создателей персональных компьютеров, чтобы задать им несколько вопросов о перспективах рынка компьютерных игр в текущем году. Все они рассчитывают на развитие игр PC в будущем. Как никогда, игры на PC стали наконец доступными. многие теперь могут себе позволить маленькую паузу Tetris во время работы в бюро. В странах, в которых нет устоявшихся традиций в области игровых автоматов и видеоприставок, используют PC для отдыха и развлечений.

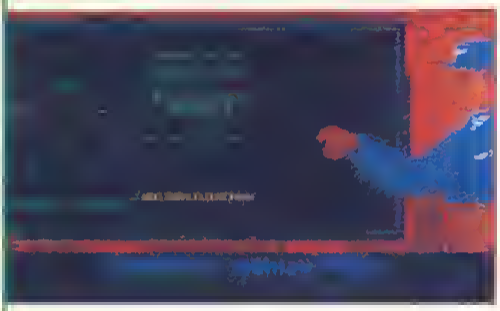
В 1992 г., Wing Commander II, несмотря на свои недостатки, открыл путь к «кинематографическим» играм, стиль которых должен стать нормой в ближайшем будущем.

greatdragon.ru

У нас есть также LeChuck's Revenge и Fate of Atlantis, два совершенных примера захватывающих приключенческих игр, доступных для всех и по цене и по возможностям компьютеров.

Если Ultima VII превышает, может быть, способности среднего компьютера, то Shadowlands и Wizardy VII доказали, что существуют другие средства для усовершенствования жанра без существенного увеличения требований к конфигурации PC. В своей категории великолепный Alone in the Dark буквально произвел революцию в графике игр и опроверг идею, что PC неспособен воспроизводить другие игры, нежели приключения или симуляторы.

В этом году PC достиг крайне низких цен. Игры PC развиваются с каждым годом и наиболее очевидна тенденция, что рынок PC становится более зрелым и более требовательным.

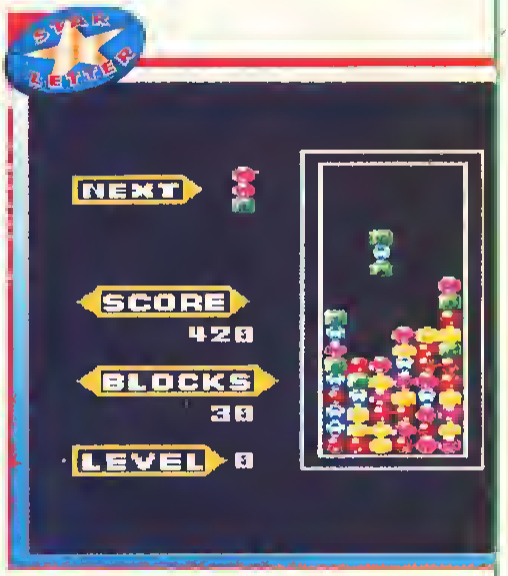


Производители игр, такие как Lucas Arts, Origin или Sierra, много размышляют о типах (видах) игр, в какие любят играть люди. Игры с прыгающими персонажами типа «Mario» постепенно исчезают с PC (большинство из них вновь встретятся вам на игровых автоматах, чтобы продолжать прыгать, скакать и стрелять изо всех углов) и уступают место стратегическим видам, имитаторам и приключенческим играм, которые достигают новых вершин в области их реализации. Для этих игр 286-я уже устарела. Некоторые еще будут пользоваться 286, но для производителей стандартом стала 386 и даже 486.

Geoff Heath, «Mindscape»

«SSI будет развивать новый тип игр — ролевые. Мы будем заниматься областью имитацин с имнтаторамн полетов и приключенческнми играми.»

Bob Malin,
«SSI Angleterre»



«Мы рассчитываем реализовать одну игру на CD-ROM в будущем году, над этим работает John Doe. Одновременно у нас появится новая великолепная игра в гольф, которая не имеет еще названия. Мы также продолжим политику реализации игр по наиболее успешным фильмам, в частности по Jurassic Park, — новому фильму Спилберга.»

Gary Bracey

greatdragon ru

ОГНЕННАЯ ПТИЦА

(BIRD FIGHTER)

Опять! Опять коварные и жестокие пришельцы из космоса пытаются поработить Землю! Десанту пришельцев удалось врасплох захватить мирный американский городок где-то на Западном побережье. И вот уже по его наполовину разрушенным улицам разгуливают наемники, набранные из всякого сброда со всех уголков космоса и чудовищные монстры: гигантские ядовитые пауки, осы-убийцы и адские собаки.

Но что это?! Высоко в небе появляются пять разноцветных точек.

Конечно! Это на реактивных крыльях спешат на помощь пятеро бесстрашных бойцов. Красный Ястреб, Голубая Ласточка, Желтая Сова, Черный Кондор и Белый Лебедь. Они всегда там, где творятся несправедливость и насилие. У каждого из них свое оружие и свой запас жизненных сил. Красный Ястреб и Черный Кондор сражаются мечами, одинаково разящими и плоть, и сталь, и имеют по восемь жизней, Белый Лебедь и Голубая Ласточка (по шесть жизней) вооружены грозными бластерами, извергающими огненных птиц, Желтая Сова (семь жизней) обладает крылатой боевой перчаткой.

Итак, начинается смертельно опасная игра, ставки в которой - свобода и независимость землян. Выбрав (при помощи джойстика) героя, который первым ринется в схватку с захватчиками, вы начинаете свою освободительную миссию с порта городка. Всего вам предстоит очистить пять территорий (*Area-A* – *Area-E*). Вообще-то, начать можно и с последней, но лучше все делать по порядку.

Но вот появился первый враг (надо сказать, что все, что движется в этом городе – враждебно), и лучше без долгих раздумий его «нейтрализовать» (кнопка «B»). Летающих, прыгающих и стоящих на возвышении врагов можно уничтожить в прыжке (кнопка «A» и сразу - «B»), а при необходимости можно и пригнуться (**джойстик вниз**). Если же противник со всех сторон, и жизненные силы уже на исходе, то в запасе у вас есть мощное секретное оружие - произнесите ваше любимое заклинание (не забывая нажать кнопку **START**), и огненная боевая птица сметет всех неприятелей с вашего пути.

Но враг хитер и коварен, и подлый удар в спину обрывает жизнь героя. На смену ему тут же встает новый боец, чтобы довести правое дело до конца.

Наконец, все захватчики повержены, и, кажется, первый плацдарм отвоеван, но в самом конце победоносного пути затаился и самый грозный соперник – чудовищный робот, горой возвышающийся над маленьким человеком. Но эти пятеро не были бы суперменами, если бы растерялись в такой ситуации. В действие приходят все резервы боевого арсенала, и вот уже собран суперробот, вступающий в схватку с роботом-пришельцем. Его оружие - могучие руки-манипуляторы (кнопка «B») и реактивные снаряды-молнии (кнопка **START**). Защищаясь, он может выставить энергетический щит (**джойстик вниз**) или подпрыгнуть, чтобы уйти от снаряда противника (кнопка «A»).

Последний удар – робот-захватчик повержен в прах. Можно переходить к следующему этапу.

Совет предусмотрительным и осторожным: перед началом игры можно провести ряд испытательных поединков с роботами противника. Для этого надо на самом первом табло вместо пункта *START* выбрать надпись *BATTLE MODE* и нажать кнопку **START**, а затем, с помощью кнопки **SELECT** (или кнопок «A» или «B») выбрать себе противника.

Игра содержит и сюрпризы. Это и дополнительные жизни, и «огненные птицы», отбиваемые у врагов, но главный сюрприз (приятный или нет - каждый решает сам) опять-таки в конце - это дополнительный, «спрятанный» этап и самый страшный и могучий из всех роботов-захватчиков.

Ну, а тот, кому хватит выдержки, умения и мужества пройти все этапы и победить всех пришельцев, заслужит славу и искреннюю благодарность в сердцах и памяти спасенных землян.

Оружие к бою, друзья!

greatdragon.ru

Микки Маус

Little grey mouse
Where is your
house?

Mickey 2
LAND OF ILLUSION

Популярнейший Диснеевский персонаж Микки Маус «снялся» в таком количестве мультфильмов (и даже в комбинированной «Фантазии» вместе с самим Леопольдом Стоковским), что перечислить их все могут только исследователи творчества Уолта Диснея. Совершенно естественным стало появление целой серии компьютерных и видеоигр самых разных сюжетов, в которых Микки является главным героем.

Страстный поклонник мультипликации слоненок Dendy предлагает вам совершить путешествие вместе с Микки и его сестренкой Минни, полное опасных и таинственных приключений, неожиданных находок, открытий и забавных ситуаций.

Итак Микки и Минни, имея в запасе пять жизней, отправляются в *Little House* (*Маленький дом*) на поиски клада. Дом, конечно, маленький — да удаленький. Это самый настоящий лабиринт, в котором Микки должен отыскать пе-

greatdragon.ru

реходы из комнаты в комнату, с этажа на этаж. Дом полон всяких неожиданностей и неприятностей: враждебно настроенными гусями, воронами, пауками, а также прыгающими желудями, падающими люстрами и другой чертовщиной. Дом-то заколдованный! Вся эта нечисть и нежить старается укокошить Микки, поэтому его первейшая задача как можно скорее вооружиться. Оружие спрятано в сундуках, и, чтобы получить его, Микки должен вспрыгнуть на сундук. Впрочем, в этом таинственном доме хранится много интересного, а уж как спрятаны ключи от дверей! Их вообще не видно! Чтобы найти очередной ключ, Микки должен стрелять в стены, лестницы, окна, и, услышав, как меняется музыкальное сопровождение, продолжать «долбить» в подозрительное место, как шахтер в забое. Если он угадал, то желанный ключ в конце концов станет видимым, и Микки сможет его взять. Главный же ключ от окна, за которым заманчиво перекатываются океанские волны, охраняется здоровенным котом, победить которого и жизни не хватит.

Но есть в этом таинственном «Маленьком доме» и вещи, помогающие Микки. Большинство из них хранится в светильниках, подвешенных под потолками. Если Микки выстрелом разобьет нужный светильник, то у него может быть восполнена потерянная в походе часть текущей жизни. Из светильника может вылететь пчела и уничтожить всех врагов в ближайшей комнате, а может появиться и ангел-хранитель, который (правда на короткое время) делает Микки неуязвимым. Самое время ринуться вперед на кота и забрать заветный ключ, открывающий путь ко второму этапу - к океану!

Но стоп, а где же Минни? Вроде бы она все время шла рядом, так забавно копируя движения Микки. Но стоило ему увлечься приключениями и перестать следить за сестрой, как подлетела ворона и утащила озорницу. Прощай, океан! Теперь Микки должен искать ее в этом заколдованном доме. Наконец, он находит ключ от комнаты, где спрятана Минни, и что же он видит? Не одну, а целых четыре Минни, и только одна из них настоящая. Пойди угадай, какая!

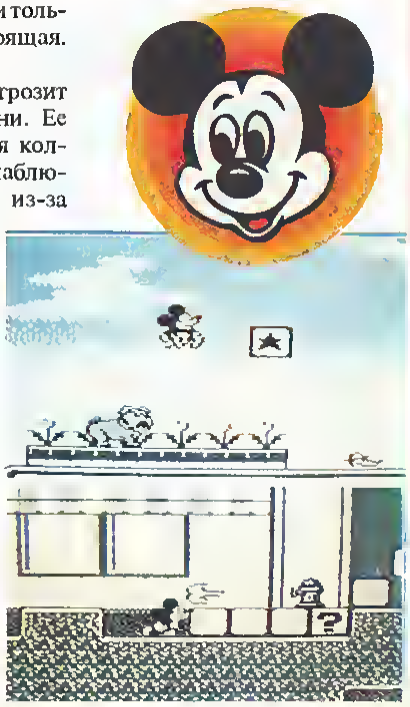
Не только ворона грозит опасностью для Минни. Ее может похитить и злая колдунья, внимательно наблюдающая за мышатами из-за ставень окошка. Но если Микки сумеет убить колдунью, то ему будет добавлена целая жизнь. И вообще, Микки не следует относиться к Минни как обузе. Если он добудет достаточно много оружия из сундуков и вооружит сестру, она станет его настоящей боевой подругой.

И заплещутся перед ними волны океана, и будут новые приключения на других этапах: на берегу реки, на корабле - паруснике и в большом доме.

А мы ответим на вопрос, заданный в начале: «Где твой дом, маленькая серая мышка», Mikkey Mouse?

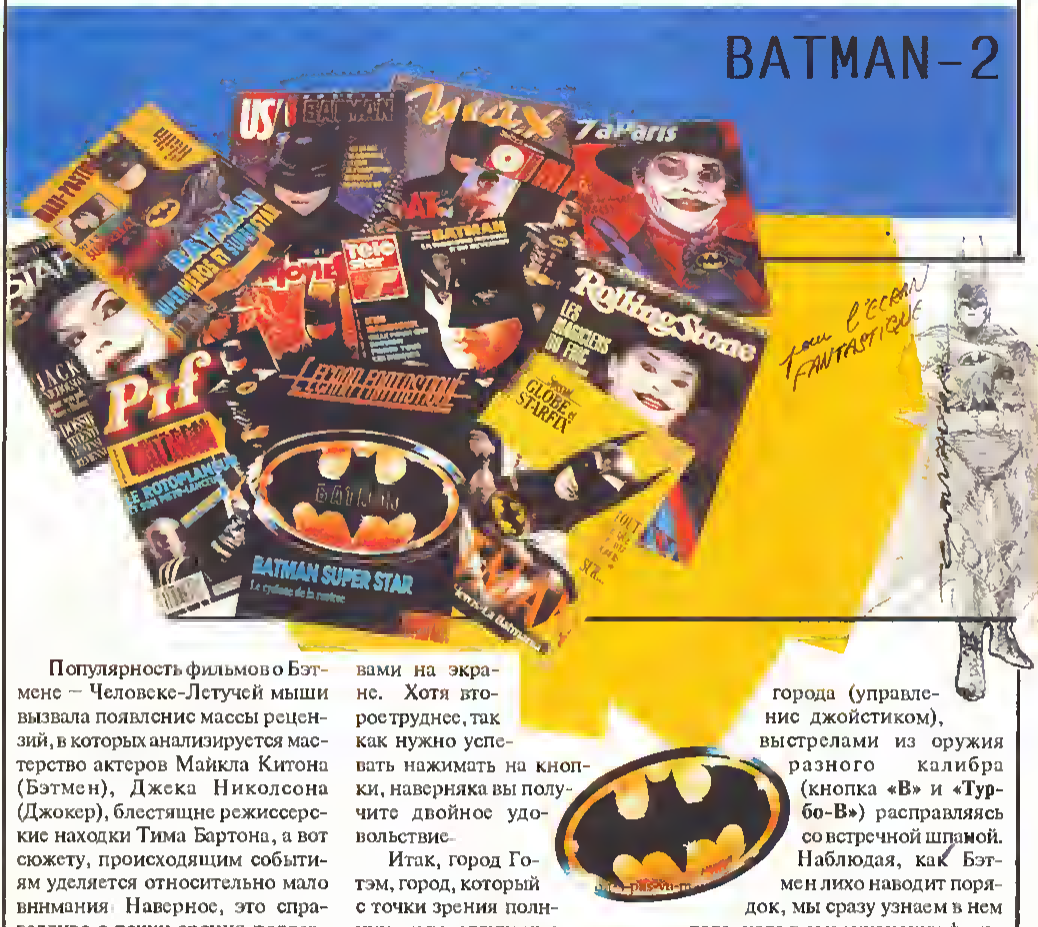
Он всюду где живут поклонники Уолта Диснея.

Управление игрой:
- джойстик: *движение*,
- кнопка «А». *высокие одиночные прыжки*;
- кнопка «Турбо-А»: *невысокие частые прыжки*,
- кнопка «В»: *одиночные выстрелы*;
- кнопка «Турбо-В»: *стрельба очередями*,
- «Start». *начало игры или пауза.*



greatdragon.ru

БЭТМЕН - играем в кино, смотрим игру



Популярность фильмов о Бэтмене — Человеке-Летучей мыши вызвала появление массы рецензий, в которых анализируется мастерство актеров Майкла Китона (Бэтмен), Джека Николсона (Джокер), блестящие режиссерские находки Тима Бартона, а вот сюжету, происходящим событиям уделяется относительно мало внимания. Наверное, это справедливо с точки зрения поддержания зрительского интереса к просмотру фильма. Иное дело, игра. В ней знание сюжета «оживляет» персонажи, делает более реалистичными места развертывания событий, помогает в преодолении сложных этапов.

Допустим, вы уже посмотрели кино и поиграли в игру. А теперь попробуйте еще раз посмотреть фильм, «играя» в нем за главного героя, и сыграть в игру, припоминая коллизии, виденные вами на экране. Хотя второе труднее, так как нужно успевать нажимать на кнопки, наверняка вы получите двойное удовольствие.

Итак, город Готэм, город, который с точки зрения полиции мало отличается от других крупных городов. Небоскребы в центре, заводы, фабрики, узкие и грязные улочки на окраинах, огромное количество правонарушителей всех мастей. Кроме одного. У полиции Готэма есть помощник, и очень могущественный. Это не мэрия, не отряды обученных борьбе с преступниками горожан. Это Бэтмен - Человек-Летучая мышь. Мы видим (игра «Batman-2»), как он продвигается по главной улице города (управление джойстиком), выстрелами из оружия разного калибра (кнопка «В» и «Турбо-В») расправляясь со встречной шпаной.

Наблюдая, как Бэтмен лихо наводит порядок, мы сразу узнаем в нем того, кого в американских фильмах именуют «гуд гай» - хороший парень.

Но одно дело усмирить уличного хулигана, а другое - сойтись в поединке не на жизнь, а на смерть с главой городского олодейства Джокером, задумавшим отравить жителей Готэма ядовитым газом. Здесь одной только храбрости недостаточно, тем более, что, если Бэтмен помогает полиции, то полиция ему как-то не очень. Есть у него, однако,

greatdragon.ru

личные причины не отступать и не сдаваться. Джокер погубил родителей будущего Бэтмена - маленького Брюса Уэйна. И юный Брюс решил мстить. Долгие годы он посвятил совершенствованию своего тела, освоению боевых искусств и, главное, изобретению специальных приспособлений, давших ему возможность «летать» - маленьких гарпунчиков, закрепленных на тросах.

Однако, где же Джокер? Как бы издеваясь над Бэтменом, он постоянно ускользает от поединка с героем, предпочитая высылать на бой своих солдат. Бэтмен неутомимо ведет преследование, преодолевая немыслимые препятствия, перелетая с крыши или стены дома на другую (*этап 1-2*), бесстрашно путешествуя по городской канализации (*этапы 3-1, 3-2, 5-1*), паря над улицами города (*этап 2-2*). Но основные поединки происходят на фоне индустриального пейзажа или непосредственно на фантастическом заводе Джокера, управляемом мощным компьютером. Если в фильме практически неуязвимый Бэтмен, одетый в пуленепробиваемый костюм, умеющий становиться невидимым и исчезать в поднявшемся от особой шашки столбе дыма, оснащенный чудом машиностроения - бэтменобилем и бэтменолетом, явно сильнее Джокера, то в игре ему противостоит более серьезный противник.

У Джокера-Николсона нет такой тренированности, да и «прямочки», вроде брызжущей кислотой орхидеи в петлице, конечно, слабее. Джокер в игре, даже не появляясь сам, устраивает Бэтмену такие испытания, что заранее, как в кино, быть уверенным в окончательной победе просто невозможно. Солдаты Джокера ведут огонь по Бэтмену с дирижабля (*этап 1-2*), вертолета (*этап 4-2*), а когда Бэтмен проникает на военную базу (*этапы 6-1, 6-2*), вводят в бой целый танк. Их арсенал столь разнообразен — взрывающиеся бочки с дефицитным горючим (*этап 4-2*), нервно-паралитический газ (*этап 7-1*), лазерное оружие, электроубийцы с труднопредставимым напряжением в 10 мега-гига вольт (*этап 3-4*), огненные шары с нехилой температурой 600 млн градусов (*этап 5-2*), что, казалось бы, исход битвы предрешен отнюдь не в пользу Бэтмена. К тому же сам завод, на котором Джокер делает новые виды оружия для уничтожения Готэма (как будто того, что есть, недостаточно), представляет собой страшную опасность для всякого проникшего на него постороннего: падающие паровые молоты, зубья шестерен, термальные и электроустановки — несут Бэтмену мгновенную гибель.

Конечно же Бэтмен не беззащитен. Он активно пользуется оружием, которое находит в ящиках, умело применяет его (кнопка «В» или «Турбо-В»), подзаряжается, восполняя утраченные жизни, от заводских энергоустановок, а в те мгновения, когда его фигура мерцает, становится неубиваемым. Тем не менее результат матчевой встречи Бэтмен (плюс вы) против Джокера со товарищи в огромной степени зависит от Вашего мастерства.

Усилиями создателей фильма и вашими усилиями в игре добро побеждает. Однако, поскольку за два часа экранного времени зло на Земле явно уничтожить нельзя, предусмотрительное городское руководство заключило с Бэтменом «договор о взаимопомощи»: «если снова грянет буря» (а она грянет - как же иначе!), то специальный прожектор высветит в ночном небе над Готэмом силуэт летучей мыши. Это будет сигналом, что Бэтмен вновь нужен людям, и что Брюс Уэйн — тот единственный, кто может помочь городу.

И вскоре это произошло: террор в городе развязал ужасный Пингвин, чье происхождение не столь загадочно, сколь неприглядно. Он вырос в ... канализации Готэма, где его, брошенного своими родителями, подобрали и воспитали местные ... пингвины. И теперь во главе целой армии пингвинов и алых циркачей, которые тоже живут в канализации, злобный Пингвин собирается подчинить город себе. Сначала он хотел это сделать, победив на выборах мэра. Но когда приход к власти демократическим путем не удался, его армия пришла в движение.

Мирным зимним вечером Готэм праздновал Рождество, люди веселились вокруг украшенных елок, снегурочки готовились зажечь на них огни, как вдруг в городской канализации появились чьи-то тени. Из огромного ящика, в котором, надо полагать, должны были находиться рождественские подарки, выскочила банда циркачей «Красный треу-

greatdragon.ru

гольник», мгновенно превратив праздничный вечер в подлинный бедлам. Городские кошки подняли жуткий шум. Но полиция не дремала, и в небе засиял знак Летучей мыши

Бэтмен вернулся. И вновь, уже в игре **«Batman Returns»**, он с боем идет по улице Плаза, главной улице Готэма, отбиваясь от наседающих циркачей на роликовых коньках, ходулях, мотоциклах и просто пеших. За время простоя Бэтмен усовершенствовал технику боя и теперь дополнительно способен

— выбирать или заменять оружие в любой момент игры (кнопка **«Select»**). Боезапас, однако, может быть лимитирован,

— стрелять или забрасывать свой знаменитый гарпунчик (**джоистик вверх вместе с «В» или «Турбо-В»**),

— бить кулаком (**«В» или «Турбо-В»**),

— наносить удары ногой или круговые удары плащом (**одновременно «Турбо-А» и «Турбо-В»**) Удары плащом - очень сильное оружие, однако они довольно дорого обходятся Бэтмену, отнимая у него жизненную энергию

Как и прежде, в ящиках он находит средства для пополнения запаса жизней, что ему особенно необходимо, так как война ведется на полное уничтожение врага

В этой войне у Бэтмена есть свой союзник — Кэтвумен или по-русски Женщина-Кошка. Всю свою жизнь она была простой секретаршей у самого богатого человека в Готэме Макса Шренка, но однажды сунула нос не в свои дела, точнее в папку не с теми делами, какими следовало И Шренк, у которого за плечами, как оказалось, было немало темных делишек, выбросил ее из окна Она не погибла — ее спасли местные кошки Они же помогли ей овладеть приемами восточных единоборств, после чего Кэтвумен в черном блестящем трико стала наводить ужас на хулиганов ночного Готэма

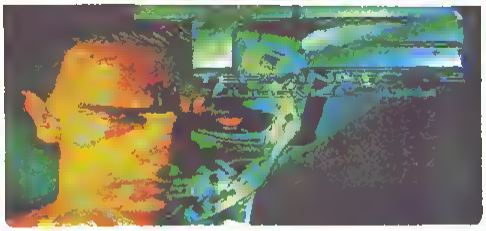
В конце концов Человек-Летучая мышь и Женщина-Кошка уничтожили злодеев из второй части фильма (но в игре «Batman Returns» он должен сделать это только с вашей помощью). Однако мы не прощаемся с ними - как сообщают киножурналы, снимается «Бэтмен 3».

Видимо бесконечен поединок Добра со Злом Игра «Batman-2» не бесконечна, но достаточно длинна, чтобы у играющего возникло чувство ее нескончаемости Поэтому для наиболее нетерпеливых в заключение дадим пароли, позволяющие начать игру практически с любого этапа.

1-1	LPRZ	4-1	GNXF
1-2	MDRR	4-2	KHCN
2-1	NMLL	5-1	QGVN
2-2	NWKL	5-2	WBZT
3-1	LGZQ	6-1	FFHG
3-2	GPTW	6-2	CKQG
7-1	GPZT		

greatdragon.ru

Terminator **Терминатор**



ВИДЕО·АСС
Dendy

F1-Race **Формула-1**

ВИДЕО·АСС
Dendy

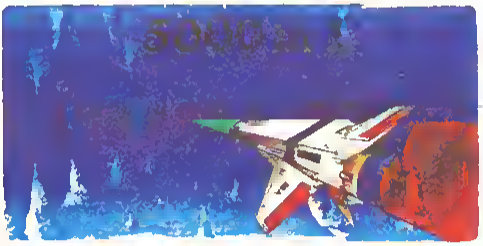
Red For Jackel **Братья по оружию**

ВИДЕО·АСС
Dendy

Wild GunMan **Дикий стрелок**

ВИДЕО·АСС
Dendy

5000-in-1 **Сборник 5000**



ВИДЕО·АСС
Dendy

3500-in-1 **Сборник 3500**

ВИДЕО·АСС
Dendy

greatdragon ru

F1-Race — Формула-1

Эта игра — уникальный шанс почувствовать себя настоящим гонщиком «Формулы-1», высшего класса автомобильных гонок. Перед вами вид из кабины пилота скоростного автомобиля и панель системы управления, кнопки джойстика работают как педали газа и тормоза, переключают передачи.

Гонка проводится с ограничением по времени. Как и реальные гонки, игра требует крепких нервов и быстрой реакции.

Спортивная игра для одного игрока **(С-1)**

ВИДЕО·АСС Dendy

Terminator — Терминатор

Любители «крутых» боевиков останутся довольны: знаменитый герой сериала Терминатор — главный участник этой игры. Тема этой игры-фильма вечна — битва добра и зла, битва, в которой вы можете одержать победу, только приложив все свое умение.

Игра вполне оправдывает название: мультипликация, динамичная графика, специальные звуковые эффекты плотно заполняют все сцены и делают игру настоящим фантастическим боевиком.

Боевик для одного или двух игроков поочередно **(Б-1/11)**

ВИДЕО·АСС Dendy

Wild GunMan — Дикий стрелок

Только вы, настоящий ковбой, способны обезвредить вооруженных до зубов преступников. К тому же, за их поимку назначено большое вознаграждение. Схватка происходит по законам Дикого Запада: по команде стреляете вы и ваш противник.

Игра позволяет устроить дуэль с одним или двумя преступниками или даже с целой бандой.

ВИДЕО·АСС Dendy

Боевик для одного игрока, требуется пистолет **(Б-1-П)**

Red For Jackel — Братья по оружию

Команда полковника Дейлера была заброшена за линию фронта. В глубоком тылу, в окружении противника им предстоит выполнить важную и опасную миссию: освободить пленных, спасти своих братьев по оружию.

Для выполнения поставленной задачи необходимо проявить максимум изобретательности и отваги.

ВИДЕО·АСС Dendy

Боевик для одного или двух игроков с разными джойстиками **(Б-1/2)**

3500-in-1 — Сборник 3500

Сборник из 3500 игр различной направленности. В том числе содержит игры, не представленные в отдельных картриджах, а также избранные этапы игр.

ВИДЕО·АСС Dendy

Сборник игр **(М-3500)**

5000-in-1 — Сборник 5000

Сборник из 5000 игр различной направленности. В том числе содержит игры, не представленные в отдельных картриджах, а также избранные этапы игр.

ВИДЕО·АСС Dendy

Сборник игр **(М-5000)**

greatdragon.ru

БИЗНЕС ХИТ – ПАРАД видеоигр для Dendy

(Составлен по результатам продаж касет с играми)

1.	Batman (Бэттмен)	(-)
2.	Tom & Jerri (Том и Джерри)	(3)
3.	Ninja Turtles (Ниндзя-черепашки)	(-)
4.	Duck Tales (Утиные истории)	(2)
5.	Robocop (Робокоп)	(-)
6.	Mickey Mouse (Микки Маус)	(-)
7.	Mach Rider (Мач Райдер)	(-)
8.	Contra (Контра)	(-)
9.	Green Beret (Зеленый берет)	(-)
10.	Prince of Persia (Принц Персии)	(-)

ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ХИТ – ПАРАД видеоигр для Dendy

(Составлен по письмам читателей)

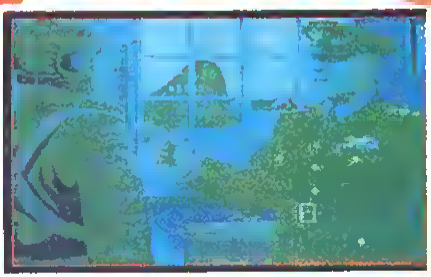
1.	Tom & Jerri (Том и Джерри)	(-)
2.	Batman (Бэттмен)	(-)
3.	F1-Race (Формула-1)	(-)
4.	Adventure Island (Остров приключений)	(-)
5.	Green Beret (Зеленый берет)	(-)
6.	Ninja Turtles (Ниндзя-черепашки)	(-)
7.	Soccer (Футбол)	(-)
8.	Super Mario (Супер Марио)	(-)
9.	Contra (Контра)	(-)
10.	Terminator (Терминатор)	(-)

greatdragon ru

ЗЕЛЕНЫЙ БЕРЕТ

Green Beret

Ворваться в одиночку на территорию вражеской военной базы и уничтожить секретное оружие - кому это под силу? Только специально обученному десантнику подразделения «Зеленые береты»!



За похождениями «зеленоберетовцев» вы неоднократно следили в кино, а вот теперь сами получаете возможность руководить действиями капитана Фергюса по выполнению сложного и опасного задания. Фергюс - опытный десантник, но и ему не удается проникнуть на территорию базы незамеченным. К счастью, противник не сразу оценивает угрозу и пытается обезвредить его малыми силами. Легко отбиваясь ударами тренированного кулака (кнопка **«B»** или **«Турбо-B»**) от двух-трех одновременно нападающих врагов, Фергюс продвигается вдоль рядов стоящих танков и

greatdragon ru

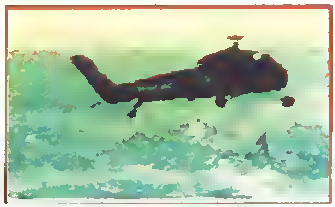
нападает на вражеского солдата, лежащего в засаде и вооруженного ручной реактивной установкой типа «Стингер». Небольшое замешательство стоит солдату жизни, а капитан наконец-то обзаводится оружием. И только, когда Фергюс преодолевает минное поле, прикрывающее позиции стоящих на старте баллистических ракет, противник начинает понимать что к чему. Против «зеленого берета» выходит вражеский спецназ в количестве все возрастающем по мере продвижения к концу этапа. Успех в преодолении этого отрезка зависит не только от мастерства каратиста, но и от знаний, приобретенных Фергюсом в спецшколе и от тщательности подготовки к выполнению задания. Главное для него сейчас, когда близок конец этапа, сохранить как можно больший запас жизней, без которого на следующий этап лучше и не соваться. Сделайте паузу в игре (кнопка **«Start»**) и проанализируйте пройденный путь.

Учителя капитана Фергюса в школе (спец., разумеется) дали ему на выполнение задания пять жизней, а также ряд советов по преодолению препятствий, которые он может встретить на территории базы.

Совет первый. Продвигаясь вперед (**джойстик вправо**), оглядывайся назад. Если враг тебя догоняет сзади, иди ему навстречу (**джойстик влево**), не допуская одновременного нападения противника с разных сторон.

Совет второй. Аккуратно маневрируй около лестниц, ведущих вверх. Если ты находишься на середине лестницы и к тебе приблизился враг, ты беззащитен. Враг, не колеблясь, бьет в спину.

Совет третий. К лежащему в засаде солдату лучше приблизиться по-пластунски и убить его из положения «лежа» (**джойстик вниз одиовремеино с «Турбо-В»**) или же сначала выманить его из засады.



Совет четвертый. Овладев «Стингером», распорядись им разумно. Помни, что у тебя только три ракеты (вверху экрана указывается *POW=3*). Наилучшее применение ракет - сделать проход в минном поле. Для этого нужно стрелять по минам из положения «лежа». При удаче заодно с минами можно взорвать одного - двух солдат неприятеля. Чрезмерная экономия тоже во вред. Расстрелять боезапас следует до взятия нового оружия, так как больше трех ракет или гранат у тебя все-равно не будет. Стрельба ведется кнопкой **«А»** или **«Турбо-А»**.

Совет пятый. Сражаться с нападающими каратистами лучше в прыжке (**джойстик вверх одновременно с «Турбо-В»**).

И, наконец, совет шестой. В самом конце этапа ты как бы упрешся в стену. Здесь, внимание, ни шагу назад! Нажав **«Турбо-В»** и не сдвигаясь с места, отбей три волны атак вражеского спецназа.

Все ясно? Тогда снова нажмите **«Start»**, добейте врага и

переходите к выполнению задания следующего этапа.

По-кошачьи ловко преодолев забор аэродрома, Фергюс устремляется вперед вдоль летного поля, окруженного рядами колючей проволоки. Серьезность его намерений заставляет противника отказаться от джентльменских приемов ведения кулачного боя и начать применять против него огнестрельное оружия. Однако ловкость капитана такова, что позволяет ему уворачиваться от пуль, сыпящихся со сторожевых вышек. Наибольшую опасность представляют вражеские солдаты, стреляющие в Фергюса в упор. Здесь лучше всего просто залечь и отбиваться от нападающих, пока не будет расстрелян весь боекомплект.

Высока психологическая подготовка капитана Фергюса. Он хладнокровно, не поддаваясь панике, отбивает атаки солдат, летающих с помощью индивидуальных реактивных ранцев, и благополучно завершает и этот этап.

Сказать, что один в поле не воин, про настоящего «зеленого берета» будет неверно, однако действия спецназовца совместно с напарником (второй джойстик) значительно эффективнее. Попробуйте этот вариант игры. И, даже, если у вас нет второго джоистика, все равно попробуйте (*режим «2 players»*)! Даже неуправляемый, ваш партнер в течение некоторого времени (пока не иссякнет запас его жизней) будет прикрывать ваш тыл. Кроме того, доблестный капитан в определенные моменты обретает свойство неубиваемости (когда фигура мерцает). И, наконец, после очередной смерти «воскрешение» Фергюса происходит вблизи от места гибели, а не отбрасывает его далеко назад, как это происходит в режиме игры с одним джоистиком.

Итак, больше мужества, хладнокровия и, как говорится в приказе командования, «Good luck» - желаем удачи!

greatdragon ru

Disney's DuckTales

© The Walt Disney Company

УТИНЫЕ ИСТОРИИ

Вы включаете «Dendy» и слышите ту самую мелодию, которая почти год по воскресеньям собирала у телевизоров всех ребятишек *компания «Джонсон и Джонсон» представляет* – **«Утиные истории»** Мы начнем почти так же: *слоненок «Dendy» представляет* – **приключеическая игра «Утиные истории».**

Как всегда элегантный, в котелке и с тросточкой, Скрудж Мак-Дак приглашает вас принять участие в экспедиции за спрятаннымн сокровищами (*hidden treasure*) Вроде бы дядюшка Скрудж не обеднел, с вамн он общается при помощи мощного компьютера, но тяга к приключениям н, увы, к наживе, оказывается сильнее, и он в очередной раз пускается в путь Одному путешествовать то ли грустно, то ли скучно, и Скрудж готов взять в напарникн любого обладателя «Dendy», но все-таки предварительно предлагает выбрать сложность маршрута легкнй (*easy*), нормальный (*normal*), трудный (*difficult*) Ведь пока что он вас ие знает, ие испытал в походных условиях Начнпте с легкого, выбрав режим джойстиком нлн кнопкой **«Select»** Потом, когда вы докажете мистеру Мак-Даку свое умение, переходите к другим, более сложным вариантам, а пока нажмите на кнопку **«Start»** и внимательно изучите схему путешествий, которую демоистрирует компьютер дядюшки Скруджа

Вам предоставляется на выбор пять малоизвестных районов, в которых спрятаны сокровища

–Амазонка (*the Amazon*);
–Трансльвания (*Transilvania*);
–Африканские копи (*African mines*),
–Гималан (*the Himalayes*),
–Луна (*the Moon*)

Выбор района выполняется джойстиком и нажатием кнопкн **«А».** Но перед тем, как нажать на эту кнопку, обратите внимание на два небольшнх экрана, расположенных по бокам компьютера На них всезнающая машина показывает то, что Вы должны

greatdragon ru

в итоге найти в данном районе. Итак, вы нажимаете кнопку **«A»**, покидаете гостеприимный Утиный Город (*Duckburg*) и, с некоторым удивлением, замечаете, что уважаемый мистер Мак-Дак как-то легкомысленно снаряжен для столь трудного и опасного путешествия - только тросточкой. Но в умелых руках и тросточка грозное оружие! Чтобы воспользоваться им нажмите джойстик вниз и одновременно кнопки **«A»** и **«B»** (высокий прыжок с ударом тростью вниз) или **«Турбо-A»** и **«Турбо-B»** (частые, но невысокие прыжки с ударами тростью вниз). Дядюшка Скрудж ловко пользуется тем, что может летать. Большинство врагов он убивает ударами сверху. Но главное этим приемом он разбивает сундуки, которыми, оказывается, просто заполнены эти места на Земле и даже на Луне. А в сундуках несметные сокровища, не только увеличивающие состояние дяди Скруджа, но и дающие ему дополнительные жизни, и даже делающие его на некоторое время неубиваемым. Но утка не орел. И мистер Мак-Дак не на каждого врага может запрыгнуть сверху, не на каждую стену взлететь. Для преодоления подобных препятствий Скрудж пользуется ударом лапой (джойстик по направлению движения вместе с кнопкой **«B»** или **«Турбо-B»**). В особо трудных случаях ему на помощь приходит робот Гизмо Дак, который может взорвать любую стену. Скрудж думает, что путешествует без племянников, однако они самостоятельно следуют за ним, и хотя зачастую попадают в неприятные ситуации, иногда дают Мак-Даку полезные советы, куда пойти или что сделать.

Время от времени прилетает Зигзаг, известный тем, что всегда приземляется, и предлагает вам и Скруджу Мак-Даку бросить все эти сокровища и вернуться обратно в Утиный Город. Если путешествие вас уже утомило, в ответ на его вопрос нажмите кнопку **«A»** (*Yes*). Если вы готовы продолжать путешествие нажмите **«B»** (*No*).

Вот в такой компании, с потерями и находками, проходите вы этап за этапом, сражаясь с обезьянами в Амазонии, скелетами в Трансильвании, летучими мышами в Африканских подземных пещерах, горными козлами в Гималаях и пришельцами с летающей тарелки на Луне. Каждый этап завершается поединком с хранителем сокровищ, которого невозможно победить одним ударом. Но победа над ним приносит Скруджу и вам массу денег в твердой валюте. Вообще, иметь деньги в этом путешествии весьма полезно. Даже неподкупный Инка в Амазонии откроет вам дверь за соответствующую плату. Учтите это, когда вернетесь с Луны на нашу грешную землю.

greatdragon.ru

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ: ОЦЕНКИ И ПРОГНОЗЫ

«1993 год будет годом появления наших первых игр под Windows и новых названий таких, как Fields of Glory, игра стратегии наполеоновских войн, Death or Glory, имитатор воздушных дуэлей, новая версия Pirate's Gold, и еще другие вещи.»

Will Bill Stealey

«Аудиокарты не будут больше забавными игрушками, а станут необходимыми элементами, которые будут интегрированы в основную конфигурацию компьютера. На старт выйдет карта AdLib, которая может исполнять музыку, Sound Blaster, воспроизводящая шумовые эффекты или голоса.»

Mike Weatherley

«286 — мертв. По нашим сведениям, 386-е просуществуют минимальное время, так как цена 486 постоянно снижается и они станут самыми распространенными».

Andrew Ball,
«Comodore Augleterre»

«Когда снижаются цены, необходимо значительно расширять рынок. В Sierra обычно вкладывают более миллиона долларов в концепцию одной игры, но вы можете легко снизить цену на одну игру, если вы продадите миллион экземпляров быстрее, чем 150 тысяч.»

Ken Williams

«Мы программируем наши игры исключительно для видеоприставок на 8086 процессоре, у нас значительное будущее в сравнении с нашими конкурентами. Мы не думаем о необходимости программирования на 386, что исключило бы потребителей игр, использующих компьютеры более простых и дешевых конфигураций.»

Charles Cecil,
«Revolution Software»

«CD дешевле чем дискеты. Цена CD-ROM снижается и это будет продолжаться.»

Mike Weatherley,
«Wespoint Creative»

«Sierra продает в среднем 100 000 экземпляров каждой из своих игр, иногда доходит до 300 000 экз. Если это не рынок для широких масс, тогда что же это такое?»

Ken Williams

«С моей точки зрения, рынок CD-ROM — это заколдованный круг. Не так много игроков, которые бы это покупать. И мы не можем создавать приставки такого качества, которые никто не мог бы покупать. Откровение еще предстоит в 1994 году.»

Richard Gariott,
«Origin System»

« Мы видим будущее PC в том, что его потребители более постоянные, чем потребители других машин: они в возрасте, имеют больше денег и покупают игры в течение всего года.»

Geoff Heath

mastdisplay.ru

Twin Bee — Твин Би

ВИДЕО·АСС
Dendy

Double Dragon — Двойной дракон

ВИДЕО·АСС
Dendy

Chip & Dale — Чип и Дейл

Вот так отдыхал Роби от суеты городов, как вдруг прямо над пальмой зависла летающая тарелка инопланетян, втянула в свое брюхо девушку и удалилась в неизвестном направлении.

ПРИКЛ

ВИДЕО·АСС
Dendy

Circus — Цирк

ВИДЕО·АСС
Dendy

21-В-1 — Сборник 21-В-1

ВИДЕО·АСС
Dendy

20-in-1 For Gun — Сборник 20 для пистолета

ВИДЕО·АСС
Dendy

greatdragon.ru

Double Dragon — Двойной дракон

Два агента Интерпола из отдела по борьбе с организованной преступностью вступают в смертельную схватку с мафией. Сети преступных кланов раскинуты по всему миру, и борьба предстоит жестокая, цена которой — жизнь.

Игра имеет много уровней сложности, каждый из которых потребует от вас напряжения всех сил. В начале игры вам придется сражаться только голыми руками; оружие вы сможете захватить у противника.

Боевик для одного или двух игроков (Б-1/2)

ВИДЕО·АСС Dendy

Twin Bee — Твин Би

Вы летите вперед и вперед, стреляя и сметая все на своем пути. Ваша цель — главный и самый опасный противник в конце каждого этапа. Для достижения этих целей у вас есть не только снаряды, но и мощные бомбы, уничтожающие цели на земле.

Однако и ваш запас прочности ограничен, он выдержит только несколько попаданий. К счастью, специальный приз («скорая помощь») может полностью восстановить вашу защиту.

Боевик для одного или двух игроков (Б-1/2)

ВИДЕО·АСС Dendy

Circus — Цирк

Вы — самый главный артист веселого циркового представления, где есть все: дрессированные животные, фокусы, акробатические трюки и много-много других номеров.

Вам предстоит побывать в ролях всех участников представления, преодолеть бесчисленные испытания и конкурсы, стать ловким, сильным, быстрым. Стать таким, как артисты настоящего цирка!

ВИДЕО·АСС Dendy

Спортивная игра для одного или двух игроков поочередно (С-1/11)

Chip & Dale — Чип и Дейл

Приключенческая игра для одного или двух игроков (П-1/2)

ВИДЕО·АСС Dendy

20-in-1 For Gun — Сборник 20 для пистолета

Сборник из 20 игр различной направленности. Содержит игры, требующие применения светового пистолета.

ВИДЕО·АСС Dendy

Сборник игр, рекомендуется световой пистолет (М-21-П)

21-В-1 — Сборник 21-В-1

Сборник из 21 игры различной направленности, в том числе содержит игры, не представленные отдельно, например:

WRECKING GREW (Бригада по сносу) — продолжение приключений Марио и его брата Луиджи на сносе зданий на стройке;

CHEXDER (Чексдер) — лабиринт, в котором заперт человек-робот в окружении весьма недружелюбных мутантов и силовых полей;

и другие не менее интересные игры.

Сборник игр (М-21)

ВИДЕО·АСС Dendy

greatdragon ru

ОСТРОВ

(Adventure Island - 3)

ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Ласковое море, ясное солнечное небо, пальма, может быть даже с бесплатными бананами - что еще нужно человеку, проводящему законный отпуск с возлюбленной на необитаемом острове? И остров-то точно необитаем, вы только взгляните на него и сами убедитесь.

Вот так отдыхал Роби от суеты городов, как вдруг прямо над пальмой зависла летающая тарелка инопланетян, втянула в свое брюхо девушку и удалилась в неизвестном направлении.

Впрочем, это не совсем так. Острый глаз Роби засек место посадки тарелки на другом острове за многие мили от места отдыха-похищения. Как это Роби удалось? Ну, не знаю. Может на пальму влез. Но ведь удалось же. И теперь Роби рассматривает карту архипелага и прикидывает, как добраться до тарелки и спасти свою украденную невесту.

Далекий и трудный путь ему предстоит. Никакой жизни не хватит, чтобы его преодолеть. Поэтому Роби берет в запас их целых четыре. Неплохо бы иметь оружие — острова архипелага явно не выглядят необитаемыми - но, увы, его придется добывать в пути.

Итак, старт путешествия (кнопка **«Start»**) по острову приключений. Первое, что с легким изумлением видит Роби, это некоторое подобие табло из восьми пустых яиц и надписи *EXIT* (*Выход*). Нажимая джойстик, можно погонять точку-указатель от яйца к яйцу, но смысл пока обнаружить не удается. «Потом разберусь» — решает Роби и снова **«Start»**. Он оказывается на берегу острова, безоружный, и осторожно начинает продвигаться вперед (джойстик вправо), легко перепрыгивая (кнопка **«A»** или **«Турбо-A»**) через небольшие камешки и другие несложные препятствия. Солнышко светит, птички поют, опасных зверей не видно, Роби в прекрасном настроении предвкушает легкую прогулку и . умирает.

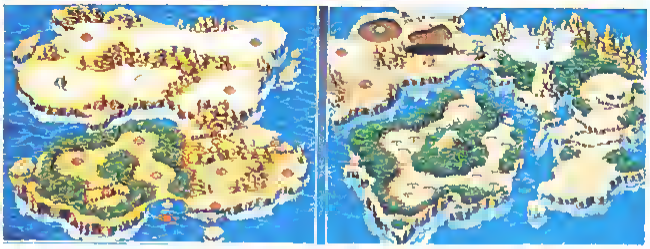
А воскреснув (помните про запас жизней), он в первую очередь решает проанализировать ситуацию. Ну конечно, в начале пути он видел у себя над головой 11 палочек, которые поочередно исчезали, пока в предсмертное мгновение не исчезла последняя. «Ведь это время моей очередной жизни, - догадывается Роби, -теперь буду собирать все фрукты и ягоды по пути для восполнения сил».

Больше Роби не благодушествует, зная что от коварного острова можно ожидать всяких неприятностей, и найдя в попавшемся по дороге яйце топорик-томагавк, тут же применяет его против встречных ядовитых улиток и хищных птиц (кнопка **«B»** или **«Турбо-B»**). Так он успешно достигает конца этапа *1-1* и вновь оказывается у табло из восьми яиц. Вот теперь Роби понимает его назначение - это же склад оружия! Если нажать кнопку **«B»**, то томагавк, который Роби добыл на первом этапе, поместится на хранение в одно из яиц склада, а нажатием кнопки **«A»** Роби может снова взять его себе. «Это же касается любо-

greatdragon.ru

го оружия, которое я сумею добыть,- восклицает Роби, - и я смогу выбирать наиболее эффективное вооружение для преодоление очередиого этапа!».

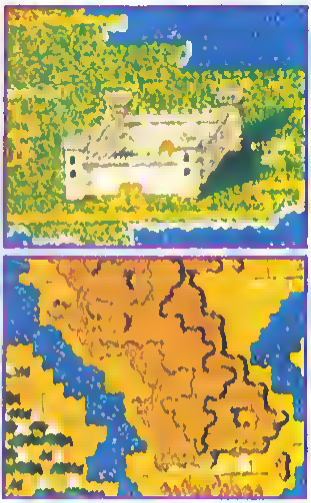
Да, Роби, ты совершенно прав. И это не только склад оружия томагавков, бумерангов. Это еще и снстема связи с твоими друзьями, которых ты приобретешь в путешествии. симпатичным динозавриком (он спрятан *в тузе пик* иа этапе *1-2*), могучим буйволом (туз крестей на этапе



2-4), черепахой (*туз бубей* на этапе *1-А*) н многими другими. Знай, что пока с тобой друг, ты неубиваем. Но и ты должен беречь своих друзей. Если тебе предстоит подводиое путешествие (этап *1-А*), ие бери с собой динозаврнка - он же утонет. Лучше сядь иа черепаху и плывн на ней, не боясь воздушных пузырей, она тебя защитит. Немало времени и жизней понадобнтся Роби, чтобы прнобрести достаточиое количество оружия и верных помощников. Масса других сюрпризов ожидает его в путешествиях. Многое зависнт от сообразнтельности Роби, а не только от храбрости и быстроты реакции.

Вот на этапе *1-2* есть вход в тайиую пещеру. Войдя в иее Роби не только овладеет иовым средством защиты - кристаллом, ио и окажется как витязь на распутье. иалево пойдешь - шесть этапов пройдешь, иаправо пойдешь - всего пять этапов. Выбрать более короткий путь? Решенне зависит от имеющихся у Роби прибретеннй, ведь на коротком пути ему предстоит подводное (*1-А*) и небесное (*1-В*) путешествия. Да н сюрпризов, в том числе и неприятных, на этих этапах побольше. Впрочем, и иа другом пути дорогой по суше не обойтись - этап *1-4* тоже подводиый.

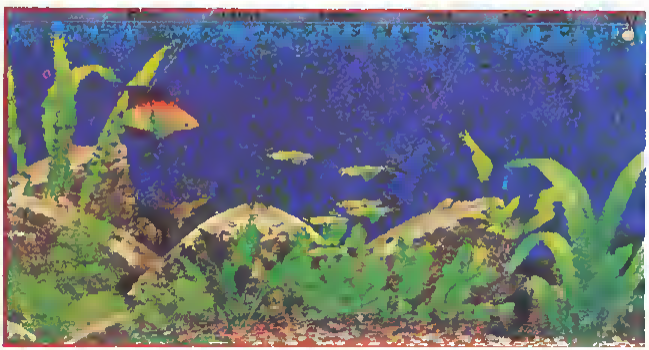
Долго ли, коротко лн, но добирается Роби до этапа *1-б* - до того места, над которым нахально подпрыгивает летающая тарелка. Наш ге-



рой уже готов сразиться с ниоплаиетяиами, ио коварство их не знает границ. Роби замаиивают в ледяиую пещеру, на него нападают ушастые кенгуру и вовсе внеземные звери на колесах, а в конце ожидает мерцающий дракон.

А победнв их, Роби увидит, как летающая тарелка, похитнвшая его иевесту, словио издеваясь иад иим, перелетнт иа другой остров.

Что выберет Роби? Сдаться или продолжит путь по островам приключенний? Это зависнт от вас.



greatdragon ru

ТОО «ИТМ»

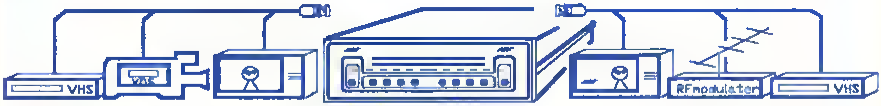
изготовитель телевизионного и видеооборудования знакомит Вас с новой продукцией:

VideoMarker VMR-02, VMR-03

VideoMarker - автономное электронное устройство, предназначенное для нанесения меток (логотипа, фирменного знака) на видеоизображение. Метка подтверждает авторскую принадлежность видеопрограммы, препятствует несанкционированному тиражированию, является дополнительной рекламой. VMR может быть использован для работы в телецентрах, студиях КТВ, видеосалонах, фильмокопировальных комбинатах. VMR выполнен в отдельном корпусе приборного исполнения в традиционном для видеоаппаратуры стиле.

VMR совместим с профессиональной и бытовой видеоаппаратурой, работает в системах PAL и SECAM. VMR включается в тракт прохождения видеосигнала и не требует дополнительного оборудования.

Устройства VMR используют в работе студия МОСФИЛЬМ, московское представительство теле-радиокомпании НИК, Выставочный комплекс на Красной Пресне, Российское телевидение, фирма Crosna, редакция «ВИДЕО-АСС».



НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ VMR ОТЛИЧАЕТСЯ ВЫСОКОЙ РАЗРЕШАЮЩЕЙ СПОСОБНОСТЬЮ. УБЕДИТЕСЬ В ЭТОМ САМИ!

VMR-02

- полупрозрачная белая метка (в сменных микросхемах ПЗУ)
- общий объем банка ПЗУ 48 Кбит
- частота дискретизации 8 MHz, чересстрочная развертка
- оперативный выбор одной из трех меток
- оперативный выбор места размещения метки на экране

VMR-02/RGB

имеет компонентные выходы R,G,B и STB для врезки цветной метки внешним компонентным микшером

СЕРИЯ VMR-03 ИДЕАЛЬНОЕ ОБРУДОВАНИЕ ДЛЯ ПРОИЗВОДСТВА ТЕЛЕ И ВИДЕО РЕКЛАМЫ

VMR-03

- имеет стандартный интерфейс для подключения компьютера позволяет получать режимы
  БЕГУЩАЯ СТРОКА/
  СТРАНИЦА ТЕКСТА
  ДВИЖУЩЕЕСЯ ИЗОБРАЖЕНИЕ (анимация)
- в автономном режиме работает аналогично VMR-02

VMR-03/COLOR

- врезка цветной метки в композитный видеосигнал PAL без дополнительного оборудования

ДЛЯ СТУДИЙ КАБЕЛЬНОГО ТЕЛЕВИДЕНИЯ ТОО «ИТМ» ИЗГОТАВЛИВАЕТ ТЕЛЕВИЗИОННЫЕ МОДУЛЯТОРЫ МЕТРОВОГО ДИАПАЗОНА

МТК-02

- размах выходного RF сигнала не менее 116+ 2 дбМкв
- уровень гармонических составляющих не более -60 дб
- синтезатор частоты несущей
- выходной канальный фильтр
- ручной и автоматический режим регулировки усиления входного видеосигнала
- контрольные выходы AUDIO/VIDEO и RF 1 50
- корпус приборно-стоечного исполнения

Текущие цены Вы можете узнать по телефону в Жуковском (096-48)7-28-26
У нас покупают те, кто знает толк в технике и умеет считать деньги.
140160 М О Жуковский ГУС а/я 409"ИТМ» тел (096-48)7-28-26 Звоните!

greatdragon.ru

Каталог игр для Dendy

№	Наименование игры: английское	Наименование игры: русское	Тип игры
1	Adventure Island 2	Остров приключений 2	П-1
2	Adventure Island 3	Остров приключений 3	П-1
3	Arcanoid	Арканоид	А-1/11
4	Batman	Бэтмэн	П-1
5	Batman 2	Бэтмэн 2	П-1
6	Batman 3	Бэтмэн 3	П-1
7	Bird Fighter	Огненная птица	Б-1
8	B-Wings	Би-Вингз	Б-1/11
9	Captain America	Капитан Америка	П-1/2
10	Chip & Dale	Чип и Дейл	П-1/2
11	Circus	Цирк	С-1/11
12	Contra	Контра	Б-1/2
13	Super Contra	Супер Контра	Б-1/2
14	Cross Fire	Перекрестный огонь	Б-1
15	D.J Boy	Ди Джи Бой	Б-1
16	Darkwing Duck	Черный плащ	П-1
17	Double Dragon	Двойной дракон	Б-1/2
18	Duck Hunt	Охотник on уток	С-1-П
19	Duck Tales	Утиные истории	П-1
20	F-1 Race	Формула-1	С-1
21	Fancy Billiard	Биллиард	С-1/2
22	Galaxian	Галлиения	Б-1/11
23	Galaza	Галага	Б-1/11
24	Ghost'n Goblins	Привидения и Гоблины	П-1
25	Green Beret	Зеленый берет	Б-1/2
26	Hogan's Alley	Аллея Хогана	С-1-П
27	The Hunt For «Red October»	Охота за «Красным Октябрем»	П-1
28	Jackie Chan	Джеки Чан	П-1
29	Mach Rider	Мач Райдер	С-1
30	Mappy	Мэппи	П-1/11
31	Mechanized Attack 2	Механизированная атака 2	Б-1-П
32	Super Mario	Супер Марио	П-1/11
33	Super Mario 3,4,6,7,8	Супер Марио 3,4,6,7,8	П-1/11
34	Mickey Mouse	Микки Маус	П-1
35	Ninja Dragon Sword 3	Меч ниндзи 3	П-1
36	Ninja-Turtles	Ниндзя-черепашки	П-1
37	Opertation Wolf	Операция Волк	Б-1-П
38	Pac Man	Пэк Мэн	А-1/11
39	Pinball	Пинбол	С-1/11
40	Red For Jackel	Братья по оружию	Б-1/2
41	Road Fighter	Дорожный боец	С-1
42	Robocop 2	Робот-полицейский 2	П-1/11
43	Robocop 4	Робот-полицейский 4	П-1/11
44	Silk Worm	Шелковый червь	Б-1/2
45	Sky Destroyer	Воздушный Ас	Б-1/11
46	Soccer	Футбол	С-1/2
47	Solomon's Key	Ключ Соломона	Л-1
48	Star Force	Звездная сила	Б-1
49	Super Basketball	Супер баскетбол	С-1/2
50	Tennis	Теннис	С-1/2
51	Terminator 2	Терминатор 2	Б-1/11
52	Tetris	Тетрис	А-1/11
53	Top Gun	Совершенное оружие	Б-1
54	Top Gun 2	Совершенное оружие 2	Б-1/2
55	Twin Bee	Твин Би	Б-1/2
56	Ultimate Stuntman	Трюкач	Б-1
57	Werewolf 2	Оборотень 2	П-1/11
58	Wild Gunman	Дикий стрелок	Б-1-П
59	World Cup	Кубок мира	С-1/2
60	Wrecking Crew	Марио на стройке	П-1/11
	Последние поступления		
61	Barselona 92	Барселона 92	С-1/2
62	Ninja Turtles 2	Ниндзя-черепашки 2	П-1
63	Final Mission	Последняя миссия	Б-1/2
64	Fruit Fun	Хитрые фрукты	С-1
65	Highway Star	Звезда автострады	С-1
66	Mission Impossible	Невыполнимое задание	Б-1
67	Kitty Cat	Котенок Китти	П-1
68	Spy Hunter	Шпион-охотник	Б-1
69	Ghostbusters	Охотники за привидениями	П-1
70	Digger	Землекоп	П-1
71	Elevator Action	Лифты	П-1/11
72	Tom & Jerry	Том и Джерри	П-1
73	Binary Land	Двойная страна	П-1
74	Baloon Fight	Бой на шариках	С-1/2
75	Shooting Range	Тир	С-1-П
76	Gotcha	Гоча	Б-1-П
77	Best of the Best	Лучший из лучших	С-1/2
78	Ice Climber	Альпинист	П-1/2
79	Dr. Mario	Доктор Марио	А-1/2
80	Lunar Ball	Лунный мяч	С-1/2
81	Solomon's Key 2	Ключ Соломона 2	П-1
82	Castlevania	Демонинди	П-1
83	Street Fighter 3	Уличный боец 3	С-1/2
84	Ghostbusters 2	Охотники за привидениями 2	П-1
85	Mickey Mouse 3	Микки Маус 3	П-1
86	Duck Tales 2	Утиные истории 2	П-1
87	To the Earth	К Земле	Б-1-П
88	Prince of Persia	Принц Персии	П-1
89	Disney Land	Диснейленд	П-1
90	The Goonies	Гуни	П-1
91	Lemmings	Лемминги	П-1
92	150 in 1	Сборник 150	Б-1/11
	Сборники		
93	2A1	Зеленый берет + Жар-птица	М-2
94	2A2	Дымящийся пистолет + 1944	М-2
95	2A3	Братья по оружию + Саламандра	М-2
	Другие сборники		
	8-in-1, 16-in-1, 20-in-1 For Gun, 20-in-1 Multi, 21-B-1, 21-V-4, 21-V-5, 42-in-1, 99-in-1, 285-in-1, 880-in-1, 1200-in-1, 2000-in-1, 3500-in-1, 5000-in-1, 6000-in-1		

Обозначение каталога игровых кассет

Игры поделены на группы по основному сюжету
Б - боевики,
П - приключенческие сюжетные игры
С - спортивные соревнования,
Л - лабиринты,
А - аркадные, абстрактного спортивного сюжета
И - интеллектуальные (шахматы, головоломки и т п)

М - много игр в одной кассете (сборники)
Обозначение возможности игры для игры вдвоем, соревнований
1 - игра для одного игрока,
11 - можно играть вдвоем поочередно (для сравнения результатов),
2 - можно играть вдвоем одновременно (со вторым джойстиком)
В конце добавляется буква П, если для игры желателен световой пистолет
Известная игра «Тетрис» описана как А-11/2, а боевик для светового пистолета «Operation Wolf» - как Б-1-П

greatdragon ru

Где можно купить Dendy

Город	Дилер	Торговые точки
Алма Ата	"Казинтербикс", 480056, ул. Казах-би 50 тел (527-2) 62-13-08	-здание налоговой инспекции, -магазин "Дендн" (в этом здании)
Волгоград	"Дабл", 400050, ул. Пархоменко, 43 тел (844-2) 32-99-12, факс (844-2) 32-51-02	-"Книголюб"(ул Мира,11) -"Объектив"(проспект Ленина, 64), -"Дружба" (проспект Ленина, 2), - Дзержинский район, магазин "Книги" - Тракторозаводской район, магазин Галактерея
Донецк	Ассоциация "Атлантида", 340055 ул. Щорса, 9 тел.(062-2) 93-10-08	Торговля в офисе ассоциации
Калининград	ТОО "Астробалт", ул Емельянова, 258-13	-"Багира"! -"Аккорд", -"Маяк", - Детский Мир"
Кемерово	"Леда" 650066, проспект Ленина, 65-5 тел (384-2) 52-03-70, факс (384-2) 25-25-90	Торговая точка в ЦУМе
Магнитогорск	"Алекс", 455026, проспект Карла Маркса 99/2-78 тел (351-13) 5-04-15, 7-77-39	-"Орбита", -"Зори Урала", -"Культовары", - ул Доменщиков, 5/2
Мирный Архангельской обл	Фирма "Раут", ул Ленина 69 тел. 52-15	
Москва	тел (095) 907-06-25, факс (095) 292-65-11	магазин "Москвичка" 2-ой этаж (ул Новый Арбат)
Москва	Фирма "Стиллер", Пречистенка, 40 тел (095) 245-19-96	-ГУМ, -ЦУМ, -"Детский Мир", -"Юпитер"; - Московский" - Фирменный магазин "Dendy", Петровка, 12
Нижний Новгород	"Ксеникс", 603122, а.я 93 тел.(831-2) 67-37-96	- салон "Дендн"(ул Ванеева,19), -"Радиотехника", -"Фотолюбитель") -"Олимпиец"
Пермь	"Пермьшерстучкомбинат", ул. Лебедева 34 тел. (342-2) 48-32-57	-"Радуга" "Сигма" -"Аккорд": ЦУМ; Dendy (ул. Челюскинцев, 15)
Ростов-на-Дону	"Пилотехника", 344000, ул 56 Армии, 12 тел (863-2) 342-00-11	"Пионер" (ул Большая Садовая 7)
Санкт-Петербург	ТОО "Ритм"	-ДЛТ, -"Гостиный Двор", -"Пассаж" "Кировский"
Санкт-Петербург	"Акцент", 195180 проспект Ветеранов, 117 тел.(812) 136-03-45	рынок (ул.Маршала Казакова), -"Московский", -"Кулачинский", -"Нарвский", -"Эридан",
Санкт Петербург	"Стиллер Спб", набережная Фонтанки, 105 тел (812) 310-68-14 310-57 35	-"Игрушки" (угол Невского и Суворовского проспектов) -"Радиотехника" №2
Саратов	"Пума", ул. Пугачевская 159-804 тел (845-2) 25-36-98, 24-36-12	- крытый рынок; -"Детский Мир, - Торговый центр
Сыктывкар	"Скрин", 167007, ул. Советская, 55 тел (821-22) 247-47	-ул.Коммунистическая, АО "Аур" -ул Первомайская, 72 - г Ухта "Северонавтер" - г Инта магазин культтовары, магазин "Детский мир"
Тольятти	тел. 342-089	"Эгерд" (ул Ленинская)
Тула	"Прима ул. Рязанская 22-81 тел (087-2) 22-84-13	- книжный магазин №5 (ул Октября,81/1), - книжный магазин №8 (ул Комарова 18/1) - книжный магазин №7 (ул 50-летия СССР, 12), -"Детский Мир"(ул Ленина, 46)
Тында-1	"Престиж", тел (416-56) 209-47	"Чародей" (ул.Красная Пресня, 2)
Уфа	Центр-Аккцент ЛТД, 450064, ул.Мира, 6-518 тел.(347-2) 43-26-75, факс (347-2) 43-32-08	-"Детский Мир" -ул.Советская, 40, -ул.Октябрьская 30
Уфа	"Линк-2", 450106 ул Рихарда Зорге, 19/2-427 тел.(347-2) 24-09 93	-"Ректор"(ул Ленина, 74 т 22-06-91) -"Подписные издания"(ул 50 летия Октября,9 т 22-62-24), - универмаг "Уфа"

greatdragon.ru

РЕДАКЦИЯ ВИДЕО-АСС

Владимир БОРЕЦ – главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ–главный художник
Елена Крымова–первый зам гл редактора
Лилия Коган – зам гл редактора по технологии и производству
Марина Горлова, Николай Абрамов – ответственные секретари
Юрий Конашков– руководитель компьютерного бюро
Валерий Катков – ответственный секретарь, ведущий редактор журнала "Видео-Асс" САТЕЛЛИТ
Георгий Самсонов – ведущий редактор журнала "Видео-Асс" ЭКСПРЕСС
Сергей Факс–ведущий редактор журнала "Видео-Асс" PREMIERE
Любовь Аова–ведущий редактор журнала "Видео-Асс" ФАВОРИТ
Валерий Поляков – ведущий редактор журнала "Видео-Асс" Dendy
Зоя Жарикова – художник
Валентина Смирнова – худ редактор
Тимофей Мальцев – зав отделом писем
Галина Домнинова - референт-консультант
Татьяна Перцева – технический редактор
Маргарита Иванова – корректор
Елена Болдырева – переводчик

Члены Редакционного совета:
Кристиан Леннер (Франция)
Риналдо Бианда (Швейцария)
Женевьева Леруе Вильмэ (Франция)
Эрик Венсан (Франция)
Росен Милев (Болгария)
Бертран Лефорт (Франция)
Жан-Жак Бернар (Франция)
Марко-Марко Гонзалво (Италия)
Николай Сванидзе (Россия)
Григорий Симанович (Россия)
Александр Чуркин (Россия) – генеральный директор А/О АСС

Адрес редакции:
109280- Москва. Велозаводская ул, 6а
Для писем *103031, Москва, а/я 3*
Телефон: *151-96-87.* **Fax.** *118-89-47.*

Специализированное агентство **ВИДЕО-АСС** *(вопросы реализации)*
Сергей Булгаков – генеральный директор
Валерий Дубинин – зав. отдела
109280 Москва. Велозаводская ул, 6а
Телефоны *118-89-55, 118-89-47.*

ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ – *специализированное рекламное агентство по размещению рекламы на транспортных средствах*
Телефон: *430-16-52* **Факс** *932-32-43.*

Агентство столичных сообщений **«Видео-АСС»:** *реклама, маркетинг, дизайн, фирменный стиль, сувенирная продукция*
Телефон *450-67-88* **Факс:** *450-68-00*

Любые перепечатки из изданий «Видео-Асс» допускаются только с непосредственного предварительного согласия редакции и со ссылкой на нашу фирму.

Цена свободная. 1993 год.
ISSN 0131-2073 «Видео-Асс»

© «Видео-Асс», 1993

Издательский дом "Видео-Асс" представляет на территории России и государств Содружества интересы издательской группы "Ашетт-Филипаччи-пресс"

Татьяна Королева-Габелио – зав. корпунктом в Варшаве
Изабель Менье – спецкор по Парижу
Алексей Филатов–компьютерная верстка

БИКС Предлагает со склада в Москве, Ташкенте, Риге

ОПТОМ И В РОЗНИЦУ КОВРОВЫЕ ПОКРЫТИЯ И КОВРЫ ЕВРОПЕЙСКИХ ФИРМ

РАЗНООБРАЗИЕ ПО ЦВЕТУ, ОСНОВЕ И ДЛИНЕ ВОРСА

Приоптовых закупках(от рулона и больше) действует система торговых скидок до 25% (это 12 млн. рублей с одной машины)

Для оплаты возможны товарный бартер, Торговый кредит под залог, при долговременном сотрудничестве предоставляется товарный кредит

129223, **Москва**, ВВЦ павильон «ПРОФСОЮЗЫ», 7-й зал, тел.: 241-96-50, 291-29-64, 599-17-92, 512-86-62

Мы готовы организовать доставку любого количества ковровых покрытий в любую точку страны любым транспортом и в любое время.

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ
ВИДЕО-АСС
PREMIERE
ЭКСПРЕСС
САТЕЛЛИТ
ФАВОРИТ
Dendy

Hachette Filipacchi Presse
PREMIERE
VIDEO7
Fotogramas
ВИДЕО-АСС

Сдано в набор 10.8.93 г. Подписано в печать 10.9.93 г. Формат 60х90/8. Бумага офсетная. Печать офсетная. Тираж 50000 экз. Заказ № 12-21. Отпечатано с готовых диапозитивов на фабрике офсетной печати №1 Инновационной Российской Федерации. 141800 г. Дмитров Московской области, Московская, 3. Редакция журнала «Видео-Асс» 109280 Москва, Автозаводская 6а.

Текст номера проверен системами:

ORFO 3.0 и WinORFO,

разработанными фирмой

ИНФОРМАТИК INFORMATIC

По вопросам приобретения систем обращайтесь по адресу:
103104, Москва, ул. Остужева, дом 7, корп. 2, "ИНФОРМАТИК"
Тел. 299-99-04

greatdragon ru

SINGER – СНОВА В МОСКВЕ!

Официальный дилер фирмы SINGER в Москве

ТОО "Зинмос"

Промышленные... Бытовые... Вязальные...

Любая дополнительная комплектация, гарантийное и послегарантийное обслуживание.

Тел.: (095) 227-00-02 доб. 7-19

Факс: (095) 227-02-05

Адрес: 107120, Москва, Костомаровский пер., дом 3

700

КАМИННЫЕ ЧАСЫ
фирмы
"КРОСНА"
связь времен.

ЭТО ПРЕКРАСНОЕ
"ВЧЕРА"
МОЖЕТ БЫТЬ
С ВАМИ
СЕГОДНЯ И ЗАВТРА

greatdragon ru